

## CODICE VISIVO

Dieci passi in sequenza verso una migliore comprensione

Pedagogista Graziella Naldi

Istituto "Leonarda Vaccari".

Parlare oggi di immagini e di linguaggio iconico significa riferirsi soprattutto al complesso mondo urbanizzato, pubblicitario e digitale che ci avvolge e ci seduce quotidianamente. Ma non si tratta di una conquista contemporanea: le immagini sono state il primo linguaggio, sia dal punto di vista ricettivo (osservare le immagini della natura, i gesti del corpo), sia da quello creativo (le iscrizioni rupestri, ad esempio) [cfr. Kepes 1971]<sup>1</sup>.

L'uomo primitivo ha lasciato un segno della sua presenza attraverso le impronte, strisciando le dita sull'argilla o tracciando il contorno della mano appoggiata sulla parete della caverna. Questi segni ancor oggi ci stupiscono, ma pensiamo alla meraviglia che l'uomo dovette provare di fronte all'attività che gli era permessa dalla sua stessa mano [Crotti, Magni, 19].

Così se ci riferiamo in particolare ai disegni dei bambini e degli adolescenti entriamo in un vastissimo campo dove è stato detto e scritto moltissimo e dove non è facile orientarsi, né proporre nuove strategie interpretative per aiutare l'educatore e lo psicologo a meglio comprendere il mondo dell'infanzia. Se, infine, ci riferiamo a bambini ipodotati diventa persino decisivo l'approccio ai loro disegni proprio per l'importanza che essi assumono per il logopedista in ordine ad una comunicazione suppletiva che permetta una maggiore reciproca fiducia tra bambino e pedagogo [Fonzi, 1968; Quaglia, 1995].

---

<sup>1</sup> «Alcuni artisti contemporanei (si pensi ai pittori "informali": Jackson Pollock, per esempio) mantengono un contatto specifico con questo tipo di gestualità che, nel percorrere una traccia apparentemente informe sul foglio, rivive il gesto primitivo legato alla possibilità di esprimere se stessi, di lasciare un'impronta» (Crotti, Magni, 21).

Le loro difficoltà linguistiche non vanno confuse, ovviamente, con la ricchezza interiore di cui sono capaci. Quando un bambino disegna ricrea sempre se stesso, perché comunica qualcosa d'importante di sé e del mondo che vede con i suoi occhi [cfr. Crotti, Magni 15]. Ogni disegno, infatti,

per un bambino, è l'espressione concreta dei propri sentimenti e delle proprie emozioni. Anche un piccolo tratto, una macchia, un fiore senza foglie, un nonnulla insomma, può raccontarci tanto del suo mondo [Ivi, 57].

Come è possibile cercare di utilizzare al massimo questo patrimonio iconico per permettere all'adulto educatore di accedere al problematico mondo di questi bambini?

1.- Non andrebbe mai dimenticata, intanto, la sottile linea di distinzione tra patologia e creatività. Addirittura

la creatività e alcuni disturbi psichiatrici condividono le stesse radici genetiche: è quanto emerge da uno studio pubblicato sulla rivista *Nature Neuroscience* da Kari Stefansson, dell'Università di Amsterdam, e colleghi di una collaborazione internazionale<sup>2</sup>.

Per questo motivo è nata e si giustifica la cosiddetta "Art Therapy", strategia che diventa occasione per ricostituire l'identità del Sé e della relazione con l'Altro-da-Sé. Il disagio psichico, di frequente, diventa occasione per un bambino soprattutto, di giungere a contatto, pur nella sua problematicità, con aspetti del proprio Sé che altrimenti gli resterebbero ignoti e resterebbero tali anche per colui che segue il bambino. La comunicazione, quella iconica in particolare, tanto più ha bisogno di emergere quanto più la solitudine pesa e frena socialmente e culturalmente una persona: basti pensare ad Antonio Ligabue o a van

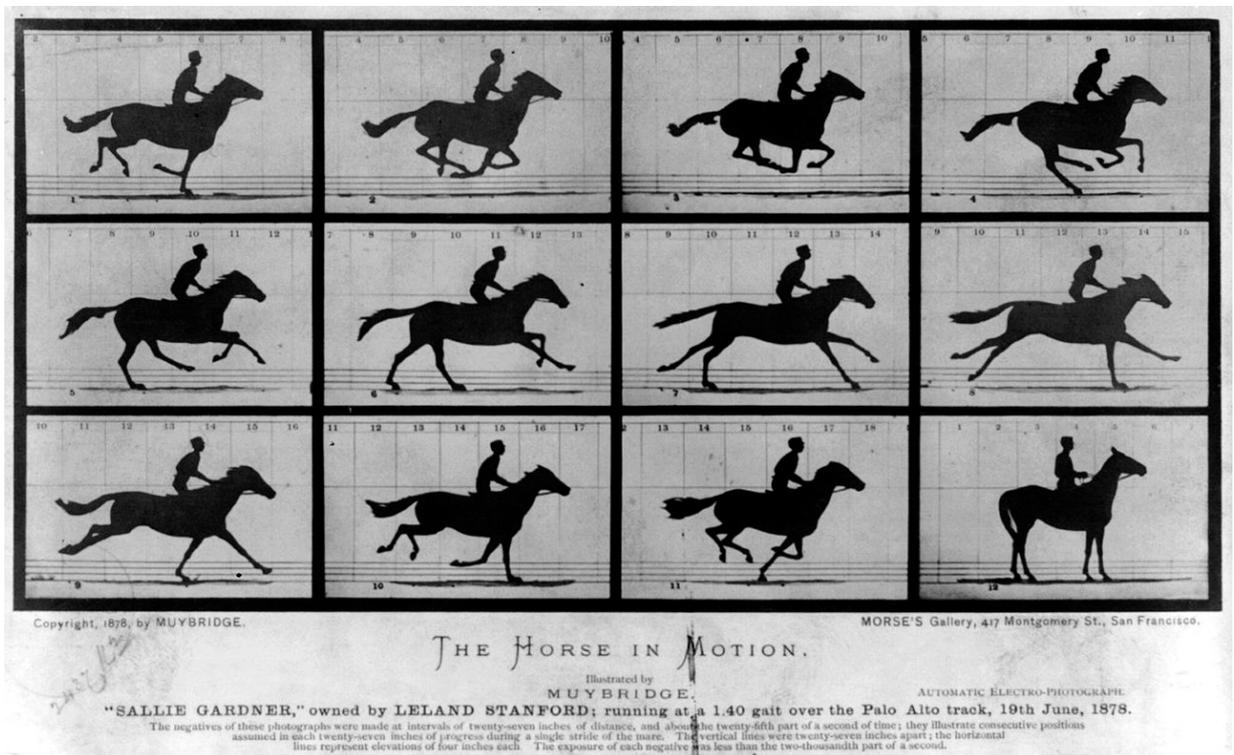
---

<sup>2</sup> [http://www.lescienze.it/news/2015/06/08/news/creativi\\_genetica\\_disturbi\\_mentali-2640304/?refresh\\_ce](http://www.lescienze.it/news/2015/06/08/news/creativi_genetica_disturbi_mentali-2640304/?refresh_ce)

Gogh o a Paul Klee. Sono solo alcuni dei tanti nomi che potrebbero essere fatti.

Sappiamo che dietro ogni immagine c'è un autore e quella realtà rappresentata sarà la sua visione personale della realtà.

Va anche aggiunto che noi oggi consideriamo il cinema, ad esempio, come una forma d'arte, ma coloro che per primi si interessarono alle sequenze iconiche non furono personalità del mondo artistico, ma scienziati. Tra i precursori del cinema troviamo, infatti, esponenti come Edward Muybridge (vedi figura) e Étienne-Jules Marey o, in America, Thomas Alva Edison.



2.- Ma perché fermarsi ad un solo disegno o, al più, radunarne diversi, dello stesso bambino, ma senza un nesso connettivo, per procedere ad una possibile interpretazione?

Perché affidare al caso un elemento discriminante tanto importante?

La libera e spontanea espressione iconica non va confusa con la casualità.

Lasciare il bambino nella piena libertà di esprimersi non significa coinvolgere in questo anche lo psicologo che, viceversa, in modo discreto e "creativo" deve saper costruire le condizioni migliori perché il bambino possa disegnare come meglio desidera. Tutte le libere scelte del bambino vanno con discrezione direzionate, ordinate, coordinate e finalizzate, perché al neuropsicomotricista servono informazioni precise ad ampio raggio, per intervenire e ottimizzare la resa linguistica dei "propri" bambini.

Probabilmente la strategia sinora usata, fatta dalla visione ed interpretazione anche di una serie di disegni, manca di una loro interna sequenzialità. Sarebbe come estrapolare pochi accenni di frase dall'intero contesto e, per capire, moltiplicare, di conseguenza, la fatica dell'interpretazione, aumentando proporzionalmente il rischio di fraintendimenti.

L'immagine isolata è alle origini dell'uomo, ma anche la sequenza sensata delle immagini è primordiale e fa parte dell'infanzia dell'umanità.

Pensiamo alle scene di caccia dipinte nelle Grotte di Altamira, oppure al platonico "mito della caverna" che si snoda per sequenze, o anche ai bassorilievi che avvolgono il fusto della Colonna Traiana o alla stessa *Biblia pauperum*: sono immagini disposte in sequenza come dei



Grotte di Altamira

fotogrammi su una pellicola<sup>3</sup>. A noi non deve interessare tanto il movimento, che pure potrebbe essere un indicatore ulteriore importante per interpretare ciò che un bambino vuole dirci (ma difficilissimo da rendere iconicamente) quanto la sequenza “logica” dei disegni: una giornata raccontata per disegni, non soltanto attraverso un solo disegno.

Ciò significherebbe spingere il bambino a sezionare la giornata, isolando alcuni aspetti per lui importanti e portarlo a rappresentare personaggi, oggetti, paesaggi con delle costanti presenti nei diversi disegni (ne basterebbero tre) che possono costituire una base oggettiva di interpretazione al logopedista.

**3.-** A cosa potremmo paragonare questo aspetto? Questo mi ha indotta a riflettere in termini trasversali e ho pensato ad una prima analogia che potrebbe aiutare. Mi riferisco al cinema muto.

L'immagine doveva sostituire la parola e veniva enfatizzata, sottolineata, rinforzata. La scarsità di mezzi espressivi del primo cinema, chiamiamolo così, indusse a comunicare solo per immagini, assegnando a brevi didascalie e alla musica di accompagnamento il rinforzo interpretativo del pubblico.

Era infatti canonico accompagnare la proiezione con spiegazioni chiarificatrici delle scene proiettate, lettura delle didascalie da parte di un *commentatore* o aggiungere commenti scritti. Fu in ogni caso subito evidente quanto la musica diventasse la componente più importante dell'immagine, rafforzandola, anticipando e predisponendo emozionalmente lo spettatore a quanto fosse proiettato nell'immediato.

Dunque il cinema muto, tale per difficoltà comunicative sul piano tecnico, può rappresentare un orizzonte comparativo significativo. In condizioni comunicative pur limitate esso ha raggiunto vette altissime di arte ed espressività. Con attenzione e pazienza può, di conseguenza,

---

<sup>3</sup> Gli scienziati chiarirono che l'occhio umano riesce a percepire come movimento continuo una serie di immagini fisse, leggermente diverse tra loro, che vengono proiettate in rapida successione, ad una velocità di almeno 16 fotogrammi al secondo. Si tratta del fenomeno della persistenza delle immagini sulla retina.

essere preso quale riferimento per riflettere sulla comunicazione di bambini e adolescenti ipodotati [cfr. Dal Piaz, 1962].

Certamente per un bambino il cinema muto può essere una realtà lontana, ma non lo è il cartone animato, fatto di sequenze con piccole varianti che danno l'illusione del movimento una volta che siano in veloce successione. Il cartone animato può diventare un'attrazione per sequenze iconico-linguistiche che il bambino può rifare a modo suo. La bella e paradossale novità sta nel fatto che anche la pittura rupestre "primitiva" conosceva questa tecnica della sequenza, utilizzandola per dare l'impressione del movimento. A questo proposito ho riportato di seguito due vere e proprie sequenze di corsa, con la medesima tecnica del cinema: fotogramma dopo fotogramma che danno il senso del movimento e/o della corsa. Gli uomini "primitivi" molto probabilmente si esprimevano proprio così.

Sono graffiti tratti dalla Grotta di Chauvet Pont D'Arc nel sud della Francia.





Le pitture rupestri erano in realtà il primo cartone animato. L'affascinante tesi, avanzata dall'archeologo Marc Azéma insieme all'artista Florent Rivère all'interno del numero 332 dell'*Antiquity Journal* del giugno 2012, getta una nuova luce interpretativa su alcune delle prime opere artistiche dell'uomo<sup>4</sup>.

Per quanto riguarda il discorso del disegno dei nostri ragazzi, non si tratta di esprimere il movimento, ma, dilatando il significato delle sequenze, si tratta di cadenzare ciò che si racconta in più disegni, in modo da fornirci elementi costanti da interpretare.

---

<sup>4</sup> R. Bommarito, *Le pitture rupestri erano il primo cartone animato in stop-motion: una nuova spiegazione dell'arte paleolitica*, 6 febbraio 2015, in <http://www.associazioneaspis.net/le-pitture-rupestri-erano-il-primo-cartone-animato-in-stop-motion-una-nuova-spiegazione-dellarte-paleolitica/>

**4.-** In più, come per il cinema muto, la musica potrebbe risultare il primo *input*, induttivo per il bambino ad esprimersi per disegni. Disegni che dovrebbero narrare, parlare di una storia, senza esaurirsi in un solo foglio o in pochi disegni accidentalmente radunati. Soltanto una serie di disegni connessi tra loro semanticamente, -ho già indicato in tre disegni un numero sufficiente-, può fornire quel minimo di costanti sulle quali fondare un'interpretazione attendibile. E la costante potrebbe riguardare anche la musica, secondo una tecnica che era in uso proprio nel cinema muto. In esso si faceva ricorso alla tecnica wagneriana del *leitmotiv*: un brano associato ad un personaggio, un'azione, un oggetto... e che veniva riproposto ogni qual volta questo si presentava sulla scena. Per educatore è facile individuare brani "tristi", "gioiosi", "bucolici", "intimisti" (come un *notturmo* di Chopin), "paurosi", ecc. ed utilizzarli affinché il bambino, ascoltandoli, sia indotto ad una interpretazione iconica.

In tal modo il bambino, per associazione (suono-immagine), comincerebbe a fornire egli stesso al logopedista, con una buona dose di consapevolezza, le costanti per essere più facilmente interpretato.

**5.-** Credo non sia così difficile riuscire, sulla base di quanto sin qui esposto, a far costruire al bambino ipodotato una frase per disegni, come sequenze, per arrivare ad una conclusione che doti di senso i disegni che l'hanno preceduta, dando punti d'appoggio più chiari all'interpretazione. Dividere, ad esempio, come sono riuscita già a fare, una gita per sequenze: l'arrivo, i giochi, il pranzo, la partenza, ecc. e richiedere un disegno per ognuna di queste sequenze? Insomma si tratta, per dirla in modo sommario, di sostituire una frase orale o scritta con una frase strutturata per disegni, dove oltre ai contenuti sarà decisiva la loro relazione [cfr. Vayer, Pultrone, 20000].

Nel disegno successivo i disegni (da immaginare separati) presentano la sequenza "logica" del come si giunge ad una bottiglia di vino.



6.- A questo primo livello di relazione comunicativa, escluderei il colore, esattamente come per il cinema. Il colore, infatti, valore aggiunto, è un linguaggio tanto immediato e coinvolgente<sup>5</sup>, che potrebbe assorbire interamente sia l'aspetto creativo che interpretativo, facendo inconsapevolmente trascurare altri importanti aspetti o dettagli. Il colore dà calore al disegno, lo consegna non solo alla vista ma alle emozioni e facilmente può sostituirsi al disegno stesso nell'atto comunicativo.

Sappiamo , infatti, che

l'uso del colore che l'individuo fa in relazione alla propria esperienza interiore è espressivo, cioè rivelatorio della propria situazione psicologica [Luzzatto, Pompas, 43]

<sup>5</sup> “[...] il colore è un fenomeno che investe l'individuo nella sua totalità, trovando nell'occhio il punto d'incontro tra l'esperienza, la memoria dell'individuo e le sollecitazioni esterne” (Luzzatto, Pompas, 39).

Semmai potrebbe risultare decisivo inserire il colore in seguito, come un'aggiunta emozionale e come avallo e conferma di quanto il bianco e nero del disegno ha comunicato. La forza espressiva dei colori ed il loro significato simbolico, del resto, è classificato, ben delineato e psicologicamente già sufficientemente chiaro [cfr. Luzzatto, Pompas, 41-49; Frieling, Auer 1962].

**7.-** In sintesi: non si può avere tutto subito, volendo in un disegno, magari colorato, più o meno isolato (semanticamente intendo), cercare di capire.

Ci vuole sequenza e gradualità, successione sensata e crescita dal semplice al complesso, non per dare il senso del movimento, ma delle cose ritenute importanti dal bambino, che cadenzano ciò che egli sceglie di narrare disegnando.

Bene scrivono Crotti e Magni nel definire persino gli scarabocchi come

discorsi assai eloquenti che il bambino rivolge [...]  
[Crotti, Magni,, 15]

ai genitori, agli educatori e logopedisti, insomma al mondo degli adulti e

sta a loro, ai grandi, scoprire e seguire il filo di  
questo affascinante discorso [*ib.*].

Dunque più disegni sullo stesso argomento (come una frase composta) in bianco e nero, per poi verificare, con l'uso del colore se quanto emerso riceva dai significati cromatici la conferma interpretativa.

**8.-** L'elemento musicale costituisce, in un tale contesto, un'ulteriore costante interpretativa<sup>6</sup>: la scelta sempre calibrata e attenta dei brani porterà ad una facile comprensione del primo livello comunicativo, semplice ed immediato: musica "triste", "gioiosa", "trionfante", ecc., brani molto evidenti, che possano indurre il bambino ad introdurre, in essi, ciò

---

<sup>6</sup> Mi permetto di rimandare al mio *Sillabiamo in musica*.

che ritiene collegato a quella musica, le sue esperienze più conformi o che giudica tali.

Ci sarà conformità? Ci sarà discrepanza? Anche questo costituirà un primo preciso riferimento per colui che guida il bambino.

Oltre alla musica lo stimolo può provenire, come ho spiegato in un altro mio intervento<sup>7</sup>, dalla visione diretta di alcuni cataloghi d'arte, vero e proprio mondo in miniatura dal quale il bambino può trarre, con la sua osservazione, il "suo" mondo.

**9.-** Ugualmente, una sequenza di disegni costituisce un microcosmo espressivo dove si andranno a riassumere nodi problematici o desideri o esigenze di questi bambini: una parte per il tutto. I disegni di questi bambini parlano, raccontano ciò che essi conoscono e ciò che li ha colpiti sul piano della sensibilità [cfr. Crotti, Magni, 2010].

Ho già sperimentato proficuamente il disegno sotto dettatura: propongo un semplicissimo dettato e il bambino, anziché scriverlo, lo disegna, seguendo il tempo della successione, la serie di sequenze che via via ascolta.

**10.-** Il bambino va osservato con amore e discrezione mentre disegna. Il neuropsicomotricista deve porsi in una sorta di *ascolto attivo*, cioè con una disposizione d'animo tesa a recepire messaggi verbali e non verbali che i bambini

mandano per capire quali sono i loro reali bisogni, le loro richieste, che cosa vogliono dirci, soprattutto quando non usano le parole [Ivi, 157].

Non è soltanto il disegno di una sequenza narrativa che parla come una frase compiuta. Ci sono altre componenti fondamentali che possono aiutare a meglio comprendere il mondo dei bambini.

---

<sup>7</sup> Cfr. *Imparare a osservare per comunicare*.

Si osservi quindi l'*impugnatura* con la quale il bambino tiene la penna, lo *spazio occupato*, il *punto di partenza* sul foglio dove inizia a disegnare, il *tratto* lasciato sulla carta, la *pressione* con la quale calca sul foglio, la *forma* che lo scarabocchio assume [Ivi, 31].

Se oggi si può parlare della valenza educativa, pedagogica e sociale della psicomotricità, in particolare, in Istituti come il nostro, è grazie ad un cambiamento di visione riguardo al corpo, essenzialmente collegato ed unito alle abilità della mente. Proprio la struttura corporea, inizia ad essere valutata come messaggio non verbale, assumendo la stessa importanza degli studi sui processi mentali e le diverse modalità di comunicazione linguistica, patrimonio interpretativo soprattutto di psicologi e logopedisti.

Presento di seguito due disegni dei miei ragazzi perché sono i più vicini a realizzare quanto sin qui ho esposto, anche se tutto viene svolto in un unico foglio.

Ma vediamo i due disegni un po' più in dettaglio.



Questo primo disegno è una sequenza che cerca di narrare la vita in campagna: il contadino (che, lo ripeto, il bambino rappresenta analogo al papà) che zappa il campo, gli animali che caratterizzano la vita di campagna, alberi da frutto e, nella parte inferiore del foglio, lo stesso contadino-papà che raccoglie i pomodori, un orto ben squadrato e un'altra zona coltivata con altri ortaggi, forse patate. Per questo disegno, Alessandro ha prima parlato con me a lungo del mondo che lo circonda quotidianamente e poi ha iniziato a disegnare. Il bambino ama la campagna e ha disegnato il contadino somigliante al padre che lavora

con il carretto. Per disegnare il contadino piegato che raccoglie i pomodori Alessandro si mette in posizione davanti allo specchio per osservare bene come ripetere la figura sul foglio.

Ciò che è fondamentale e che attiene a quanto sin qui ho scritto, è che il bambino disegna lo stesso personaggio che all'inizio ha la zappa, ma che poi viene ripetuto nell'atto di raccogliere, chinato, prodotti della terra.

Ecco dunque una sequenza: non potendo il contadino-papà duplicarsi, il bambino ha scelto, nello stesso foglio, di raccontare a suo modo, due atti tra loro logicamente uniti.

Sono fasi diverse della vita in campagna. Non è soltanto un disegno, ma una serie di fotogrammi in sequenza narrativa che potrebbero esaurire, in un certo senso, la vita di un contadino. *In micro* si tratta di un *reportage*, di una panoramica sulla vita in campagna: 1) zappare per preparare il terreno alla semina, primo atto necessario perché la terra dia i suoi prodotti, 2) poi gli alberi da frutto, gli animali da cortile e d'allevamento, come contesto che descrive dove avviene ciò che si narra; 3) la raccolta, con il contadino-papà chinato a prendere ciò che è venuto dalla semina; 4) infine l'orto e l'accumulo dei prodotti, che ogni contadino possiede.

Il disegno svolge una successione temporale: l'esordio e la conclusione della narrazione è effettivamente quella della vita di un contadino.

Che il bambino fosse del tutto consapevole o meno di ciò che disegnava, poco importa: più o meno consciamente egli ha narrato il suo osservare, valutare, discriminare e riassumere la vita di campagna.





Questo secondo disegno è di un bambino intelligente, ma dislessico.

Ha otto anni e alla fine non ha voluto commentare il suo disegno.

Quanto ha narrato sul foglio pare una comunicazione violenta, che dovrebbe far riferimento a qualche personaggio dei cartoni animati che il bambino deve aver seguito in televisione.

Mettendo da parte questa problematica relativa all'aggressività manifestata dal disegno, è però visibile quella sequenzialità narrativa a cui facevo riferimento. Ciò che stupisce subito è l'espressività dei volti, non soltanto del personaggio centrale che si ripete nella parte inferiore del foglio, ma anche del personaggio a terra in basso a destra.

La sequenza è davvero intelligente: nella prima parte del disegno, quella superiore, il bambino presenta inizialmente l'armamentario ed il personaggio principale. Il bambino lo chiama colosso e presenta, con una freccia, il paragone con un omino piccolo che rappresenta la normalità.

È come aver presentato il suo alfabeto, le parole che userà poi nel suo racconto.

Nella seconda parte del disegno, quella inferiore, ecco il racconto. Il bambino narra l'applicazione di quegli strumenti: con la turbina rotante il colosso cavalca un'onda; con l'energia di luce sprigiona dalle sue mani la propria forza; forse, a terra, con la stessa energia sorregge un palazzo.

Non tutto il disegno è chiaro, ma oltre a quanto ho cercato di far notare, è importante sottolineare che il colosso, pur aggressivo, ha un "pugno di giustizia" (cfr. a destra della parte superiore): è dunque colui che rimette le cose a posto.

## BIBLIOGRAFIA

- ABT E., BELLAK L., *La psicologia proiettiva*, Longanesi, Milano 1967.
- BASSA POROPAT M. T., *Disegno e comunicazione*, Angeli, Milano 1991.
- CROTTI E., MAGNI A., *Non sono scarabocchi. Come interpretare i disegni dei bambini*, Oscar Mondadori, Cles (TN) 2010 (3°R).
- DAL PIAZ R., *Linguaggio grafico e arte infantile*, SEI, Torino 1962.
- DI LEO J. H., *I disegni dei bambini come aiuto diagnostico*, Giunti-Barbera, Firenze 1981.
- FONZI A., *Disegno e linguaggio del bambino*, Giappichelli, Torino 1968.
- FRIELING H., AUER X., *Il colore, l'uomo e l'ambiente*, Ed. Il Castello, Milano 1962.
- KEPES G., *Il linguaggio della visione*, Dedalo, Bari 1990 (4°ed.).
- LUZZATTO L., POMPAS R., *Il linguaggio del colore*, I, Il Castello, Milano 1991 (4°ed.).
- OLIVIERO FERRARIS A., *Il significato del disegno infantile*, Bollati-Boringhieri, Torino 1978.
- QUAGLIA R., *Il disegno infantile*, Giunti, Firenze 1995.
- VAYER P., PULTRONE A., *Il bambino che disegna...parla*, Ed. Scientifiche Ma. Gi., Roma 2000.